

新セグメント【2024/3～】

■損益

(億円)		2024/3				2025/3				2024/3			2025/3			2026/3
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q2累計	Q3累計	通期実績	Q2累計	Q3累計	通期実績	通期計画
エンタテインメント コンテンツ	売上高	541	676	987	994	725	692	969	829	1,217	2,204	3,198	1,417	2,386	3,215	3,360
	コンシューマ	340	444	707	749	513	443	692	520	784	1,491	2,240	956	1,648	2,168	2,300
	映像	46	56	71	66	59	53	76	92	102	173	239	112	188	280	275
	AM&TOY	154	176	210	178	153	195	200	218	330	540	718	348	548	766	785
	営業利益	43	36	117	103	118	69	159	62	79	196	299	187	346	408	395
	コンシューマ	25	6	85	103	89	35	127	30	31	116	219	124	251	281	270
	映像	9	18	16	13	24	19	22	23	27	43	56	43	65	88	65
	AM&TOY	8	12	16	-13	5	13	11	9	20	36	23	18	29	38	60
	営業外収益	3	12	2	8	11	6	25	-6	15	17	25	17	42	36	20
	営業外費用	3	0	12	1	4	17	-7	12	3	15	16	21	14	26	15
遊技機	経常利益	44	47	108	110	125	58	192	43	91	199	308	183	375	418	400
	調整後EBITDA	50	-23	118	75	157	29	219	76	27	145	220	186	405	481	500
	売上高	505	420	262	145	288	359	117	207	925	1,187	1,332	647	764	971	1,300
	パチスロ	315	331	167	74	174	108	69	59	646	813	887	282	351	410	731
	パチンコ	164	71	71	49	90	224	22	118	235	306	355	314	336	454	456
	その他/消去等	26	18	24	22	24	27	26	30	44	68	90	51	77	107	113
	営業利益	216	175	65	-40	105	107	-20	8	391	456	416	212	192	200	285
	営業外収益	1	1	3	-1	2	1	2	4	2	5	4	3	5	9	15
	営業外費用	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
	経常利益	217	176	68	-42	107	108	-18	12	393	461	419	215	197	209	300
ゲーミング	調整後EBITDA	223	183	75	-36	114	118	-10	20	406	481	445	232	222	242	330
	売上高	3	3	3	10	6	12	13	23	6	9	19	18	31	54	60
	営業利益	-5	-4	-6	-2	-3	-7	-1	4	-9	-15	-17	-10	-11	-7	-15
	営業外収益	3	7	5	-1	14	-3	10	11	10	15	14	11	21	32	18
	営業外費用	0	0	1	0	1	3	-3	1	0	1	1	4	1	2	3
	経常利益	-2	2	-1	-3	9	-11	11	12	0	-1	-4	-2	9	21	0
	調整後EBITDA	-2	2	-1	-3	7	-15	8	10	-0	-1	-4	-8	0	10	-25
	売上高	33	35	37	35	28	6	8	7	68	105	140	34	42	49	30
	営業利益	-27	-34	-25	-33	-27	-34	-29	-30	-61	-86	-119	-61	-90	-120	-135
	営業外収益	5	-1	7	4	4	9	-1	8	4	11	15	13	12	20	-13
その他/消去等	営業外費用	5	3	2	11	2	14	-8	11	8	10	21	16	8	19	-8
	経常利益	-29	-35	-22	-40	-23	-43	-21	-30	-64	-86	-126	-66	-87	-117	-140
	調整後EBITDA	-24	-34	-19	-37	-20	-42	-20	-29	-58	-77	-114	-62	-82	-111	-130
	売上高	1,082	1,134	1,289	1,184	1,047	1,069	1,107	1,066	2,216	3,505	4,689	2,116	3,223	4,289	4,750
	営業利益	227	173	151	27	193	135	109	44	400	551	578	328	437	481	530
	営業外収益	12	19	17	10	31	13	36	17	31	48	58	44	80	97	40
	営業外費用	8	3	15	13	7	34	-18	24	11	26	39	41	23	47	10
	経常利益	230	190	153	24	218	112	164	37	420	573	597	330	494	531	560
	特別利益	0	2	2	9	88	2	1	9	2	4	13	90	91	100	0
	特別損失	6	91	20	75	2	66	6	9	97	117	192	68	74	83	25
連結	調整後EBITDA	247	128	173	-1	258	90	197	77	375	548	547	348	545	622	675
	税金等調整前当期純利益	225	100	136	-42	304	49	158	37	325	461	418	353	511	548	535
	親会社株主に帰属する当期純利益	172	59	124	-23	245	58	114	33	231	355	330	303	417	450	375

※2024/3期の実績について、セグメント区分の変更による遡及対応を実施（未監査）

※従来「営業外収益」に計上していた米国での映画製作の出資に係る配分収入を、今期より「売上高」に計上。また、企業結合に係る暫定的な会計処理の確定を行った為、2024/3期の売上高、営業利益を遡及して変更。

セガサミーホールディングス株式会社
2025年3月期 決算補足データ集



2025年5月12日

■主要経費・設備投資

(億円)		2024/3				2025/3				2024/3			2025/3			2026/3
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q2累計	Q3累計	通期実績	Q2累計	Q3累計	通期実績	通期計画
エンタテインメント コンテンツ	研究開発費・コンテンツ制作費	125	175	278	253	166	141	186	196	300	578	831	307	493	689	704
	広告宣伝費	31	60	111	114	45	71	87	67	91	202	316	116	203	270	289
	減価償却費	9	11	12	12	11	11	11	13	20	32	44	22	33	46	46
	設備投資	19	12	14	11	13	18	13	32	31	45	56	31	44	76	65
遊技機	研究開発費・コンテンツ制作費	29	33	34	48	28	34	34	39	62	96	144	62	96	135	142
	広告宣伝費	7	7	5	10	7	13	7	7	14	19	29	20	27	34	42
	減価償却費	5	7	6	8	7	7	7	6	12	18	26	14	21	27	25
	設備投資	7	10	12	10	11	9	12	17	17	29	39	20	32	49	81
ゲーミング	研究開発費・コンテンツ制作費	2	2	2	1	2	2	2	3	4	6	7	4	6	9	16
	広告宣伝費	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1
	減価償却費	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	設備投資	0	2	0	2	4	5	8	4	2	2	4	9	17	21	25
その他/消去等	研究開発費・コンテンツ制作費	1	-1	-1	1	1	-1	1	-1	0	-1	0	0	1	0	1
	広告宣伝費	4	7	2	4	2	6	2	1	11	13	17	8	10	11	13
	減価償却費	5	3	4	3	3	3	2	3	8	12	15	6	8	11	11
	設備投資	4	2	7	4	5	3	1	4	6	13	17	8	9	13	17
連結	研究開発費・コンテンツ制作費	157	209	313	303	197	176	223	237	366	679	982	373	596	833	863
	広告宣伝費	42	74	118	128	54	90	96	76	116	234	362	144	240	316	345
	減価償却費	19	21	22	23	21	21	20	22	40	62	85	42	62	84	82
	設備投資	30	26	33	27	33	35	34	57	56	89	116	68	102	159	188

※2024/3期の実績について、セグメント区分の変更による遡及対応を実施（未監査）

■従業員数(正社員・無期契約社員の人数 ※臨時従業員除く)

(人)	2024/3 Q4	2025/3			
		Q1	Q2	Q3	Q4
エンタテインメントコンテンツ	6,361	6,562	6,449	6,399	6,391
遊技機	1,057	1,089	1,121	1,122	1,127
ゲーミング	91	97	98	104	104
全社・他	1,114	503	502	519	525
連結	8,623	8,251	8,170	8,144	8,147
海外人員比率	27.7%	28.8%	27.3%	26.0%	25.8%
開発人員比率※	51.8%	54.4%	54.2%	53.0%	53.0%

※開発人員比率へのRovio社のグループ会社化に伴う変動は未反映

セガサミーホールディングス株式会社
2025年3月期 決算補足データ集



2025年5月12日

■コンシューマ売上内訳

(億円)		2023/3				2024/3				2025/3				2023/3			2024/3			2025/3			2026/3
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	通期計画
コンシューマ	合計	347	403	675	454	340	444	707	749	513	443	692	520	750	1,425	1,879	784	1,491	2,240	956	1,648	2,168	2,300
	国内	157	181	186	190	145	177	197	251	201	163	217	174	338	524	714	322	519	770	364	581	755	700
	海外	192	219	487	269	193	265	506	496	311	277	475	346	411	898	1,167	458	964	1,460	588	1,063	1,409	1,602
	海外比率	55.3%	54.3%	72.1%	59.3%	56.8%	59.7%	71.6%	66.2%	60.6%	62.5%	68.6%	66.5%	54.8%	63.0%	62.1%	58.4%	64.7%	65.2%	61.5%	64.5%	65.0%	69.7%
	その他/消去	-2	3	2	-5	2	2	4	2	1	3	0	0	1	3	-2	4	8	10	4	4	4	-2
内訳	フルゲーム	99	124	330	179	110	124	298	349	152	125	315	172	223	553	732	234	532	881	277	592	764	781
	新作	21	54	259	122	25	37	213	275	39	17	197	82	75	334	456	62	275	550	56	253	335	335
	日本	5	12	19	14	7	1	36	85	12	2	31	16	17	36	50	8	44	129	14	45	61	48
	アジア	5	6	24	18	1	2	22	49	4	4	20	13	11	35	53	3	25	74	8	28	41	44
	欧米	10	36	217	89	15	35	155	142	22	11	147	51	46	263	352	50	205	347	33	180	231	242
	リピーター	77	70	71	58	85	86	86	73	112	109	118	89	147	218	276	171	257	330	221	339	428	445
	日本	8	9	7	6	10	10	10	9	16	12	11	10	17	24	30	20	30	39	28	39	49	46
	アジア	8	7	7	6	10	16	12	16	21	20	16	15	15	22	28	26	38	54	41	57	72	77
	欧米	61	54	56	45	63	61	63	49	75	76	91	65	115	171	216	124	187	236	151	242	307	321
	海外売上比率	84.8%	83.1%	92.1%	88.3%	80.9%	91.9%	84.6%	73.4%	80.3%	88.8%	87.0%	83.7%	83.9%	88.8%	88.7%	86.8%	85.5%	80.7%	84.1%	85.6%	85.2%	87.6%
	ダウンロード比率	74.9%	74.1%	60.3%	81.1%	57.1%	52.3%	59.0%	89.3%	72.2%	80.4%	66.3%	78.2%	74.5%	66.0%	69.7%	54.6%	57.1%	69.8%	75.9%	70.8%	72.5%	78.2%
	F2P	156	162	152	151	125	144	132	138	110	121	116	124	318	470	621	269	401	539	231	347	471	670
	日本	130	141	128	133	108	126	114	122	96	108	100	107	271	399	532	234	348	470	204	304	411	585
	アジア	5	0	0	1	-	-	-	1	-	-	1	0	5	5	6	-	-	1	-	1	1	26
	欧米	20	21	24	17	17	17	17	16	13	13	15	17	41	65	82	34	51	67	26	41	58	58
	2024/3以前のリリース	156	162	152	151	125	144	132	138	110	120	115	124	318	470	621	269	401	539	230	345	469	434
	2025/3 リリース	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1	0	-	-	-	-	-	-	1	2	2	0
	2026/3 リリース	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	236
	その他	92	117	193	124	105	176	277	262	251	197	261	224	209	402	526	281	558	820	448	709	933	849
	Rovio	-	-	-	-	-	34	96	85	87	83	88	79	-	-	-	34	130	215	170	258	337	418
	ライセンス収入 & サブスク	24	31	50	43	25	68	70	36	48	47	62	56	55	105	148	93	163	199	95	157	213	248
	為替影響	15	27	74	28	14	25	60	55	27	9	31	18	42	116	144	39	99	154	36	67	85	-
	その他	53	59	69	53	66	49	51	86	89	58	80	71	112	181	234	115	166	252	147	227	298	183

※2024/3期の実績について、セグメント区分の変更による遡及対応を実施（未監査）

※2025/3期計画を再精査し、一部変更

■販売タイトル数・販売本数（フルゲーム）

		2023/3				2024/3				2025/3				2023/3			2024/3			2025/3			2026/3
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	通期計画
タイトル数	日本	3	4	4	4	2	1	5	3	2	0	2	2	7	11	15	3	8	11	2	4	6	5
	アジア	3	4	4	4	2	1	6	3	2	0	2	2	7	11	15	3	9	12	2	4	6	5
	欧米	3	4	5	4	2	1	7	3	2	0	2	2	7	12	16	3	10	13	2	4	6	6
販売本数 (万本)	合計	514	500	1,061	714	487	565	858	879	586	653	1,242	664	1,014	2,075	2,789	1,052	1,910	2,789	1,239	2,481	3,145	3,009
	新作	44	104	549	312	74	92	361	396	71	31	377	178	148	697	1,009	166	527	923	102	479	657	607
	日本	9	16	39	45	16	3	58	108	16	3	47	32	25	64	109	19	77	185	19	66	98	98
	アジア	11	15	60	49	4	6	39	86	8	8	43	37	26	86	135	10	49	135	16	59	96	107
	欧米	23	73	450	218	54	82	264	201	46	20	287	109	96	546	764	136	400	601	66	353	462	401
	リピート	470	395	512	402	412	473	498	483	514	623	864	486	865	1,377	1,779	885	1,383	1,866	1,137	2,001	2,487	2,401
	日本	26	50	32	30	43	40	45	65	50	48	49	41	76	108	138	83	128	193	98	147	188	187
	アジア	41	34	64	45	47	75	64	96	98	109	91	80	75	139	184	122	186	282	207	298	378	373
	欧米	403	309	417	327	321	358	389	323	366	465	725	365	712	1,129	1,456	679	1,068	1,391	831	1,556	1,921	1,840

■主要IPの販売本数（フルゲーム）

(万本)	2023/3				2024/3				2025/3				2023/3			2024/3			2025/3		
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期
SONICシリーズ	146	117	412	140	122	149	234	87	67	86	345	156	263	675	815	271	505	592	153	498	654
Total Warシリーズ	42	53	80	55	31	56	62	42	53	71	77	45	95	175	230	87	149	191	124	201	246
ベルソナシリーズ	27	23	154	123	63	75	129	239	79	102	94	83	50	204	327	138	267	506	181	275	358
龍が如くシリーズ(ジャッジアイズシリーズ含む)	47	49	77	110	51	68	152	265	72	69	111	139	96	173	283	119	271	536	141	252	391

■配信タイトル数（F2P）

		2023/3				2024/3				2025/3				2023/3			2024/3			2025/3			2026/3
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	通期計画
F2P	新規配信タイトル数	-	-	-	-	1	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	1	2	2	-	-	-	4
	停止タイトル数	-	-	-	-	-2	-1	-	-1	-	-1	-	-	-	-	-	-3	-3	-4	-1	-1	-1	-
	期末配信タイトル数	20	20	20	20	19	18	19	18	18	17	17	17	20	20	20	18	19	18	17	17	17	21

■販売タイトル数・台数(遊技機)

		2023/3				2024/3				2025/3				2023/3			2026/3 通期計画
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q2累計	Q3累計	通期	
パチスロ	タイトル数	2	2	3	1	1	2	2	2	3	1	2	2	4	7	8	6
	台数 (台)	8,724	25,988	28,867	31,387	64,766	65,629	33,303	16,392	36,993	22,153	14,291	13,204	34,712	63,579	94,966	144,000
パチンコ	タイトル数	1	0	2	2	2	1	1	0	2	2	2	2	1	3	5	6
	台数 (台)	14,018	9,942	25,199	54,397	39,095	17,403	18,183	13,555	22,475	46,260	5,305	25,849	23,960	49,159	103,556	104,000
	うち本体販売	3,598	6,520	8,714	33,320	19,312	3,633	1,372	1,102	2,383	36,116	327	23,099	10,118	18,832	52,152	87,700
	うち盤面販売	10,420	3,422	16,485	21,077	19,783	13,770	16,811	12,453	20,092	10,144	4,978	2,750	13,842	30,327	51,404	16,300

■Paradise Segasammy

(億ウォン)		2023/3				2024/3				2025/3				2023/3			2026/3 通期計画
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q2累計	Q3累計	通期	
売上高		456	452	789	1,008	912	1,094	1,327	1,154	1,323	1,314	1,465	1,290	908	1,697	2,705	6
	カジノ	227	184	445	719	633	822	979	845	1,025	1,025	1,103	996	411	856	1,575	144,000
	ホテル	200	230	288	241	232	233	281	257	237	247	294	245	430	718	959	104,000
	その他	28	37	56	49	45	40	67	52	59	42	69	48	66	122	171	16,300
売上総利益		-1	-41	179	227	171	279	352	153	400	334	411	217	-42	137	364	6
営業利益		-58	-99	109	133	98	170	248	47	299	142	270	34	-157	-48	85	144,000
EBITDA		82	42	252	277	241	283	358	155	408	250	375	129	124	376	653	104,000
純利益		-176	-210	11	35	26	153	156	-55	224	48	182	163	-386	-374	-339	87,700
カジノ利用者数 (千人)		21	27	43	60	63	72	81	81	85	87	95	96	48	91	151	87,700
持分法取込額 (億円)		-8	-11	-0	1	0	6	7	-4	10	1	9	12	-19	-19	-18	16,300

■ゲーミング機器

(台)		2023/3				2024/3				2025/3				2023/3			2026/3 通期計画
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q2累計	Q3累計	通期	
販売台数 (北米+アジア)						123	49	61	330	190	288	269	563		172	233	1,217
新規設置台数 (北米+アジア)						191	72	104	388	249	398	420	585		263	367	2,569
各四半期末時点のリース稼働台数 (北米)						291	288	291	311	398	492	564	603				1,704

旧セグメント実績【2022/3～2024/3】

■損益 (億円)		2022/3				2023/3				2024/3				2022/3			2023/3			2024/3		
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期
エンタテインメント コンテンツ	売上高	474	600	704	581	527	639	938	724	538	672	983	987	1,074	1,778	2,359	1,166	2,104	2,828	1,210	2,193	3,180
	コンシューマ	295	417	484	387	347	403	675	454	337	442	702	745	712	1,196	1,583	750	1,425	1,879	779	1,481	2,226
	AM機器	114	118	128	137	131	153	172	193	141	152	158	161	232	360	497	284	456	649	293	451	612
	映像・玩具	55	60	89	52	47	82	88	76	57	78	120	80	115	204	256	129	217	293	135	255	335
	その他/消去	10	5	3	5	2	1	3	1	3	0	3	1	15	18	23	3	6	7	3	6	7
	営業利益	84	138	131	-14	65	73	258	-9	41	33	114	101	222	353	339	138	396	387	74	188	289
	コンシューマ	65	119	110	-1	53	53	227	-5	29	21	89	108	184	294	293	106	333	328	50	139	247
	AM機器	16	7	7	-5	5	4	12	8	12	12	9	-4	23	30	25	9	21	29	24	33	29
	映像・玩具	5	12	21	-8	2	21	19	3	3	15	22	0	17	38	30	23	42	45	18	40	40
	その他/消去	-2	0	-7	0	5	-5	0	-15	-3	-15	-6	-3	-2	-9	-9	0	0	-15	-18	-24	-27
	経常利益	85	142	141	0	81	91	243	-4	44	46	107	110	227	368	368	172	415	411	90	197	307
遊技機	売上高	103	130	285	240	105	170	246	421	509	425	268	157	233	518	758	275	521	942	934	1,202	1,359
	パチスロ	34	86	74	112	33	104	125	148	315	331	167	74	120	194	306	137	262	410	646	813	887
	パチンコ	47	24	192	108	51	44	104	243	164	71	71	49	71	263	371	95	199	442	235	306	355
	その他	22	20	19	20	21	22	17	30	30	23	30	34	42	61	81	43	60	90	53	83	117
	営業利益	-16	-1	70	40	-9	22	56	131	215	173	63	-39	-17	53	93	13	69	200	388	451	412
リゾート	経常利益	-14	1	73	42	-6	26	53	134	218	175	64	-39	-13	60	102	20	73	207	393	457	418
	売上高	15	23	28	20	26	30	31	28	29	31	32	31	38	66	86	56	87	115	60	92	123
	営業利益	-11	-7	-1	-6	-3	-1	-3	-4	-3	-1	-2	-3	-18	-19	-25	-4	-7	-11	-4	-6	-9
その他/消去等	経常利益	-19	-20	-7	-21	-11	-12	-5	-4	-2	4	5	-7	-39	-46	-67	-23	-28	-32	2	7	0
	売上高	2	1	2	1	3	0	4	4	4	3	5	4	3	5	6	3	7	11	7	12	16
	営業利益	-19	-22	-20	-26	-26	-26	-24	-33	-28	-35	-26	-35	-41	-61	-87	-52	-76	-109	-63	-89	-124
連結	経常利益	-18	-10	-21	-21	-22	-24	-13	-33	-30	-35	-24	-39	-28	-49	-70	-46	-59	-92	-65	-89	-128
	売上高	594	754	1,019	842	661	839	1,219	1,177	1,080	1,131	1,288	1,179	1,348	2,367	3,209	1,500	2,719	3,896	2,211	3,499	4,678
	営業利益	38	108	180	-6	27	68	287	85	225	170	149	24	146	326	320	95	382	467	395	544	568
	営業外収益	7	19	10	23	25	24	-6	6	14	22	18	14	26	36	59	49	43	49	36	54	68
	営業外費用	11	15	3	17	10	12	2	-2	8	3	15	13	26	29	46	22	24	22	11	26	39
	経常利益	34	113	186	0	42	81	278	93	230	190	152	25	147	333	333	123	401	494	420	572	597
	特別利益	0	7	20	25	-	-	0	0	0	2	2	9	7	27	52	0	0	0	2	4	13
	特別損失	2	1	2	1	1	1	0	21	6	91	20	75	3	5	6	2	3	24	97	117	192
	税金等調整前当期純利益	32	119	204	24	41	79	277	73	225	100	135	-42	151	355	379	120	397	470	325	460	418
	親会社株主に帰属する当期純利益	29	91	174	76	31	65	232	131	172	59	122	-23	120	294	370	96	328	459	231	353	330

旧セグメント実績【2022/3～2024/3】

■主要経費・設備投資

(億円)		2022/3				2023/3				2024/3				2022/3			2023/3			2024/3		
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期	Q2累計	Q3累計	通期
エンタテインメント コンテンツ	研究開発費・コンテンツ制作費	99	135	127	183	119	148	164	229	125	175	278	253	234	361	544	267	431	660	300	578	831
	広告宣伝費	22	39	37	44	27	50	63	67	31	60	111	114	61	98	142	77	140	207	91	202	316
	減価償却費	8	9	9	11	9	10	9	10	9	11	12	12	17	26	37	19	28	38	20	32	44
	設備投資	15	14	16	28	11	11	17	20	19	12	14	11	29	45	73	22	39	59	31	45	56
遊技機	研究開発費・コンテンツ制作費	34	32	34	44	30	35	37	42	31	35	35	50	66	100	144	65	102	144	66	101	151
	広告宣伝費	2	6	5	3	3	3	3	8	8	6	5	11	8	13	16	6	9	17	14	19	30
	減価償却費	5	7	7	8	6	7	7	7	5	7	6	8	12	19	27	13	20	27	12	18	26
	設備投資	12	11	8	10	10	10	10	12	8	11	14	10	23	31	41	20	30	42	19	33	43
リゾート	研究開発費・コンテンツ制作費	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	2
	広告宣伝費	0	2	1	0	0	1	1	1	0	2	1	1	2	3	3	1	2	3	2	3	4
	減価償却費	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	3	5	6	3	4	6	3	4	6
	設備投資	1	1	1	1	5	1	4	2	0	2	0	2	2	3	4	6	10	12	2	2	4
その他/消去等	研究開発費・コンテンツ制作費	1	-1	1	-1	0	0	1	-2	1	-1	-1	-1	0	1	0	0	1	-1	0	-1	-2
	広告宣伝費	4	4	2	3	3	7	2	2	3	6	1	2	8	10	13	10	12	14	9	10	12
	減価償却費	4	1	3	2	5	1	3	2	4	1	3	1	5	8	10	6	9	11	5	8	9
	設備投資	3	0	3	6	2	0	2	1	3	1	5	4	3	6	12	2	4	5	4	9	13
連結	研究開発費・コンテンツ制作費	134	166	162	227	149	183	202	270	157	209	313	303	300	462	689	332	534	804	366	679	982
	広告宣伝費	28	51	45	50	33	61	69	78	42	74	118	128	79	124	174	94	163	241	116	234	362
	減価償却費	18	19	21	22	21	20	20	21	19	21	22	23	37	58	80	41	61	82	40	62	85
	設備投資	31	26	28	45	28	22	33	35	30	26	33	27	57	85	130	50	83	118	56	89	116

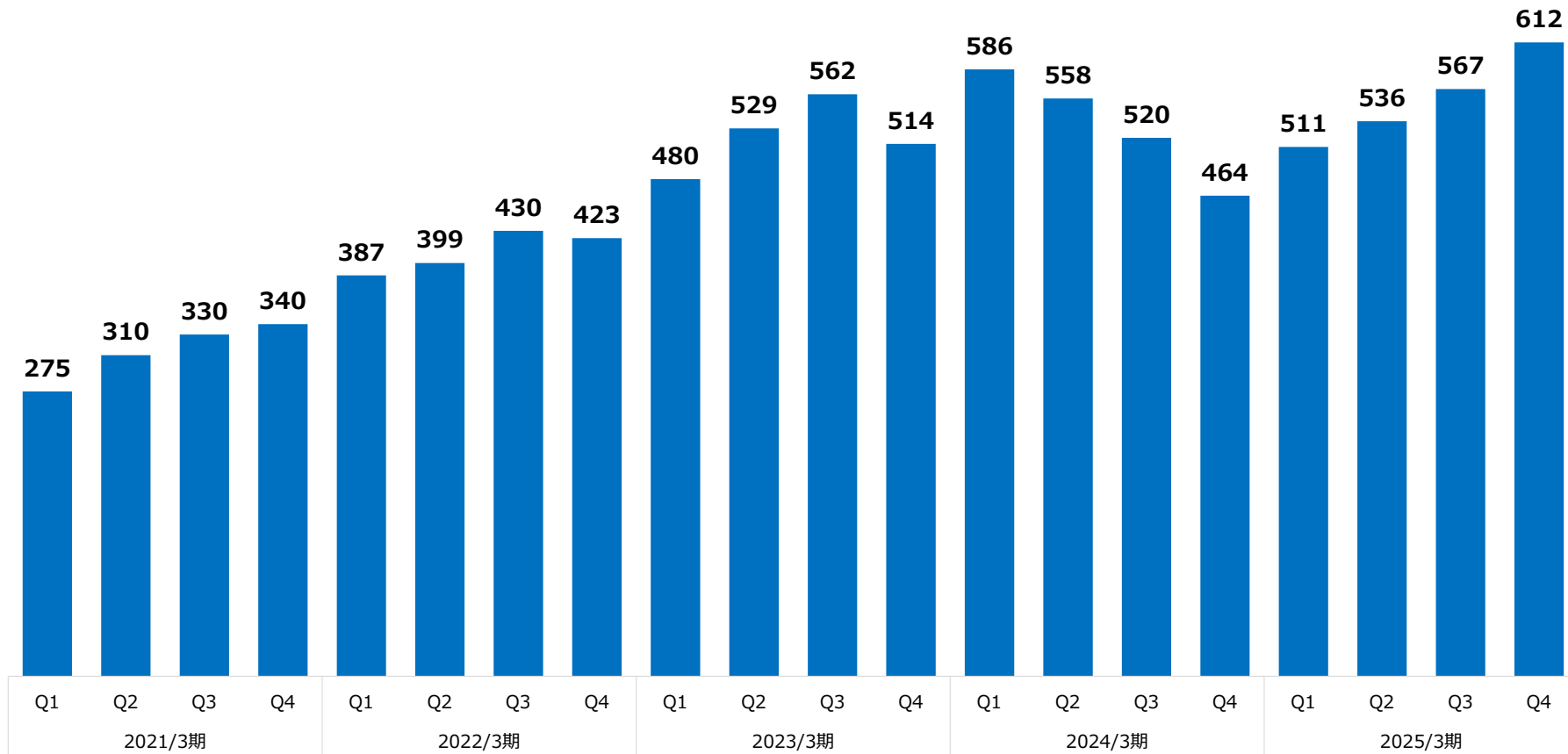
■従業員数(正社員・無期契約社員の数 ※臨時従業員除く)

(人)		2022/3				2023/3				2024/3			
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4
エンタテインメントコンテンツ		5,464	5,541	5,612	5,630	5,822	5,887	5,989	6,035	6,169	6,699	6,749	6,361
遊技機		1,057	1,052	1,050	1,047	1,087	1,111	1,106	1,108	1,141	1,145	1,146	1,138
リゾート		714	701	682	664	684	672	651	628	669	638	635	626
全社・他		435	431	426	419	426	437	449	448	480	482	495	498
連結		7,670	7,725	7,770	7,760	8,019	8,107	8,195	8,219	8,459	8,964	9,025	8,623
海外人員比率		26.1%	27.0%	27.2%	27.6%	27.4%	27.9%	28.1%	28.7%	27.1%	31.6%	31.1%	27.7%
開発人員比率※		55.5%	56.0%	56.5%	56.9%	56.4%	56.7%	56.9%	57.1%	56.2%	56.5%	56.3%	54.9%

※2024/3期Q2～の開発人員比率へのRovio社のグループ会社化に伴う変動は未反映

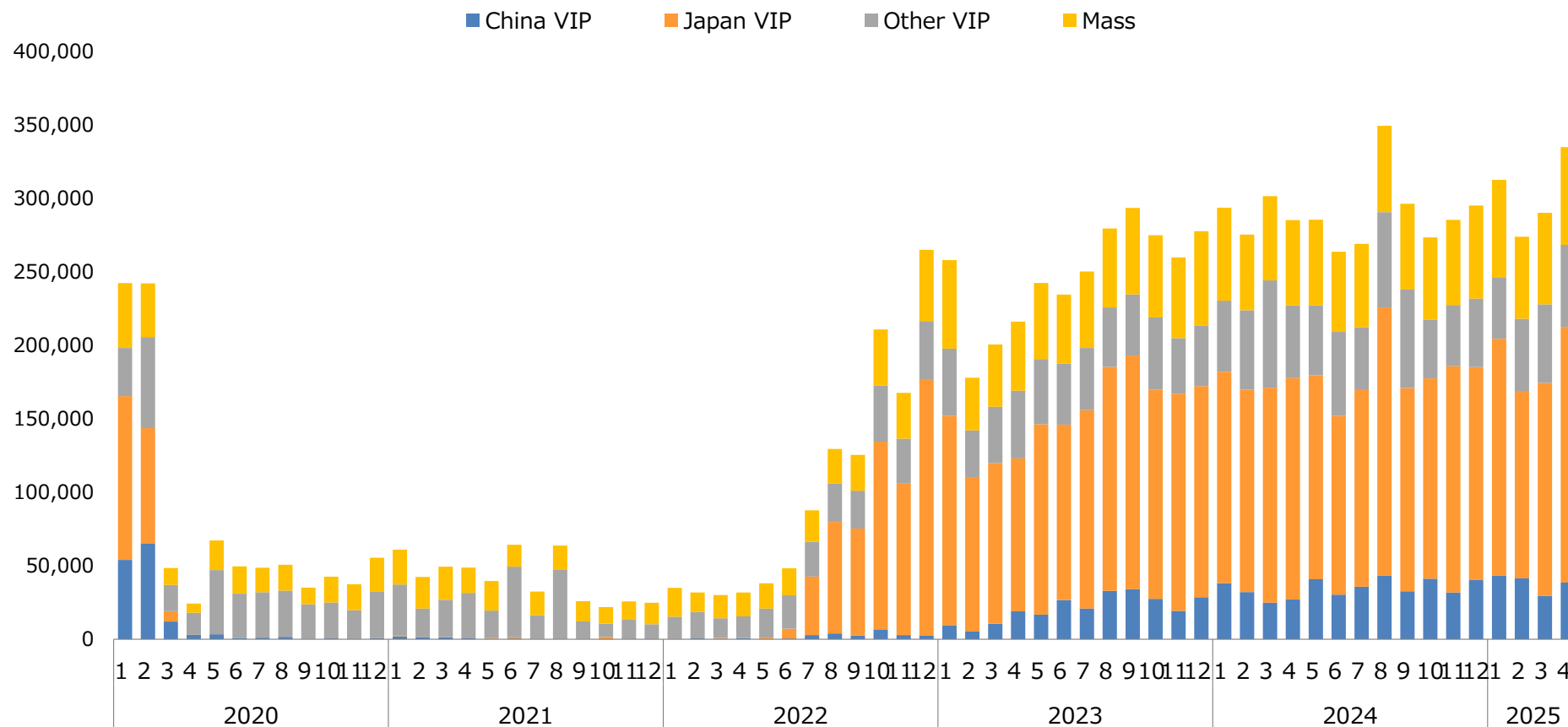
■コンテンツ制作費 B/S残高推移（コンシューマ分野）

(単位：億円)



■ パラダイスシティ ドロップ額※推移

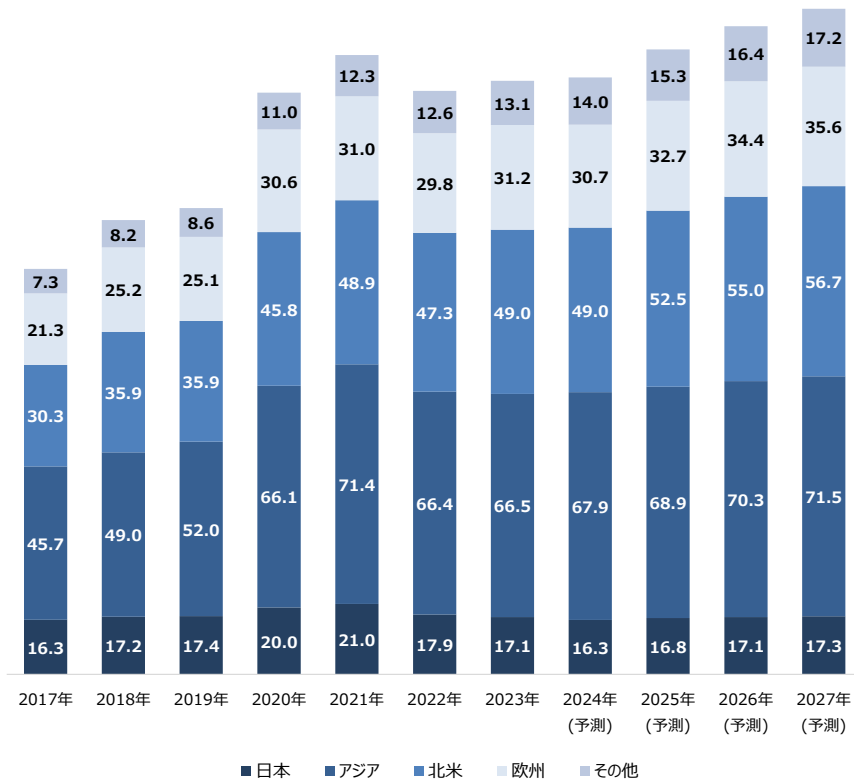
(単位：百万ウォン)



※ドロップ額 = チップ購入額

コンシューマゲーム業界市場規模

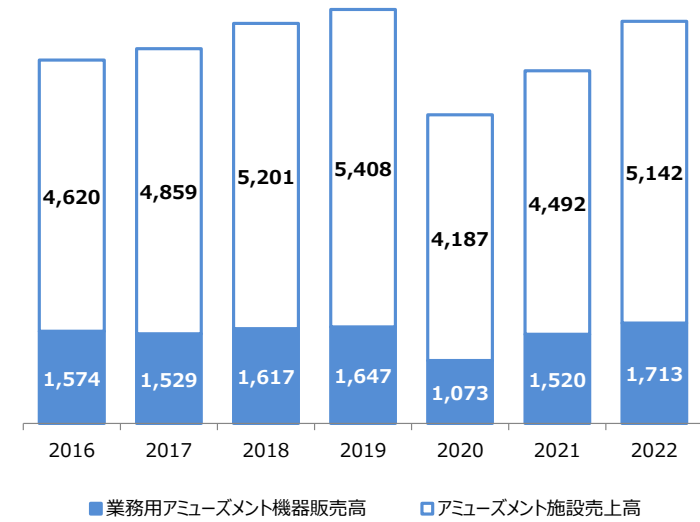
コンシューマゲーム市場規模推移 (billion USD)



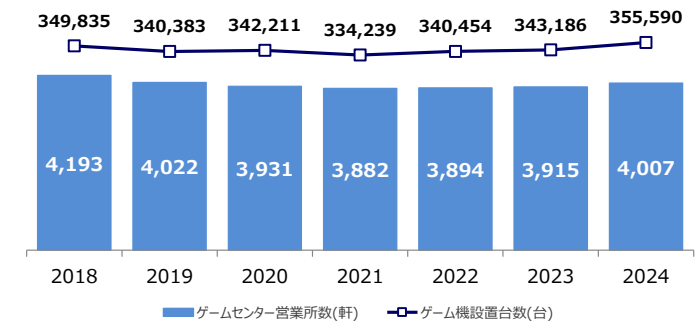
出所：「Newzoo Global Games Market Data February 2025」を元に自社推計

アミューズメント業界市場規模

国内アミューズメント機器・アミューズメント施設売上高 (億円)

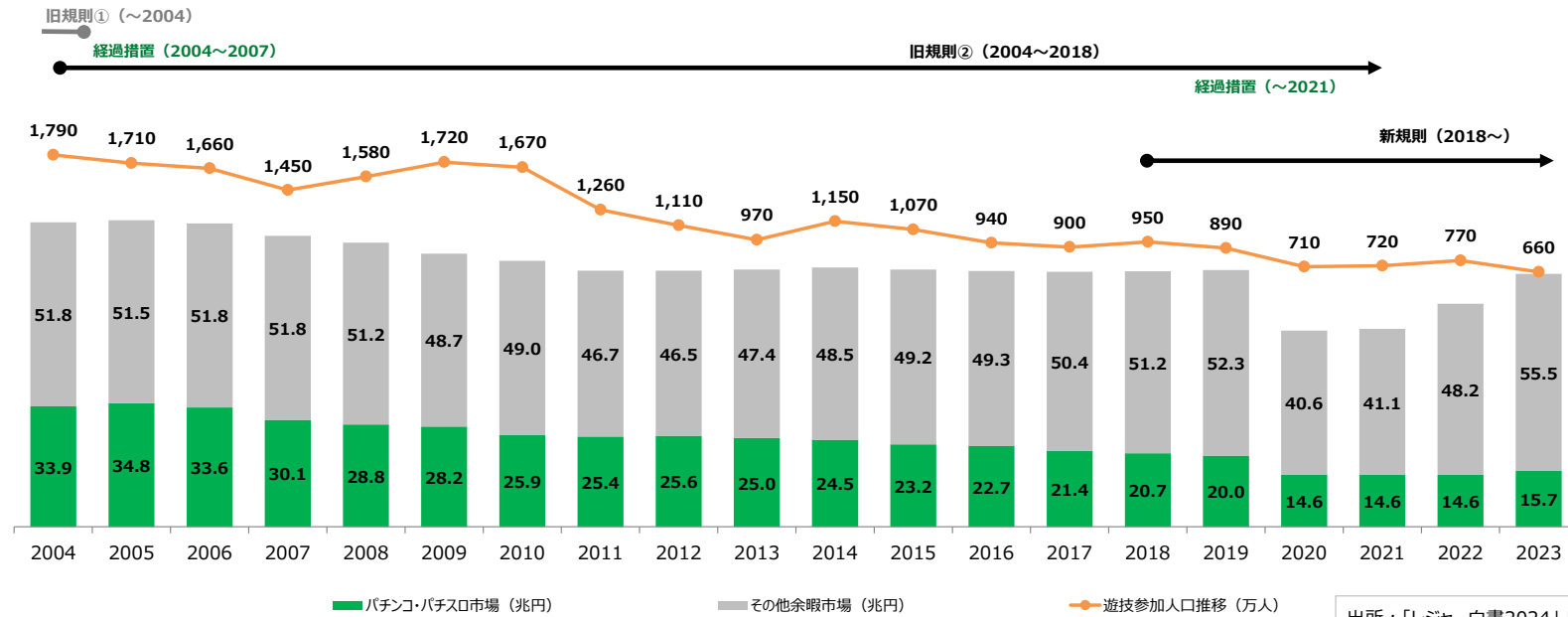


ゲームセンター営業所数、ゲーム機設置台数

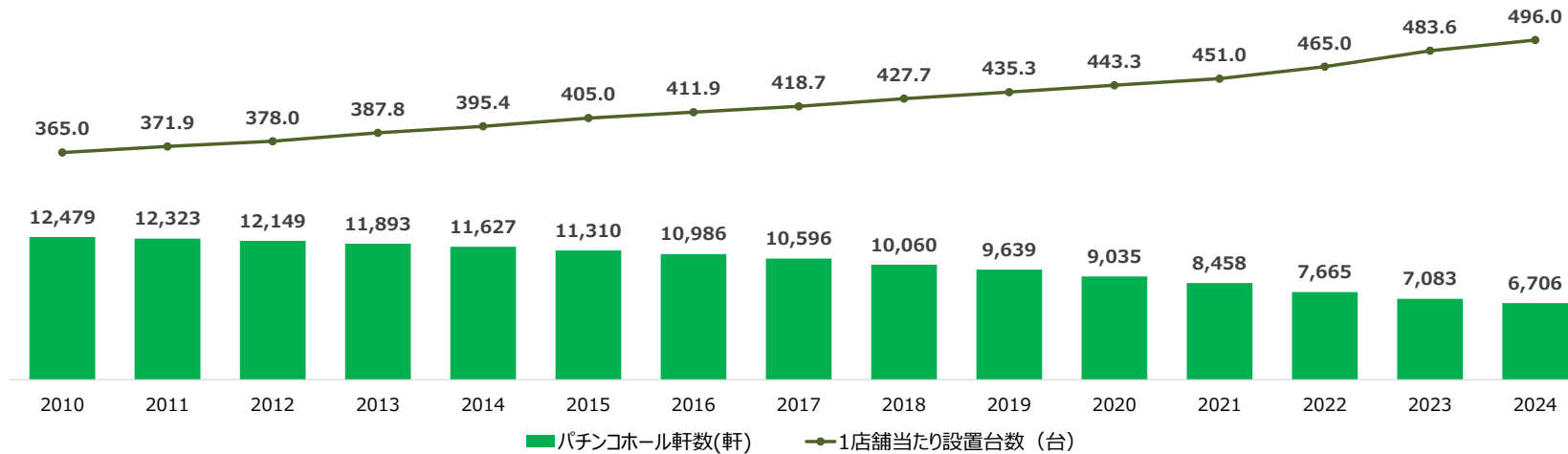


出所：日本アミューズメント産業協会、警察庁

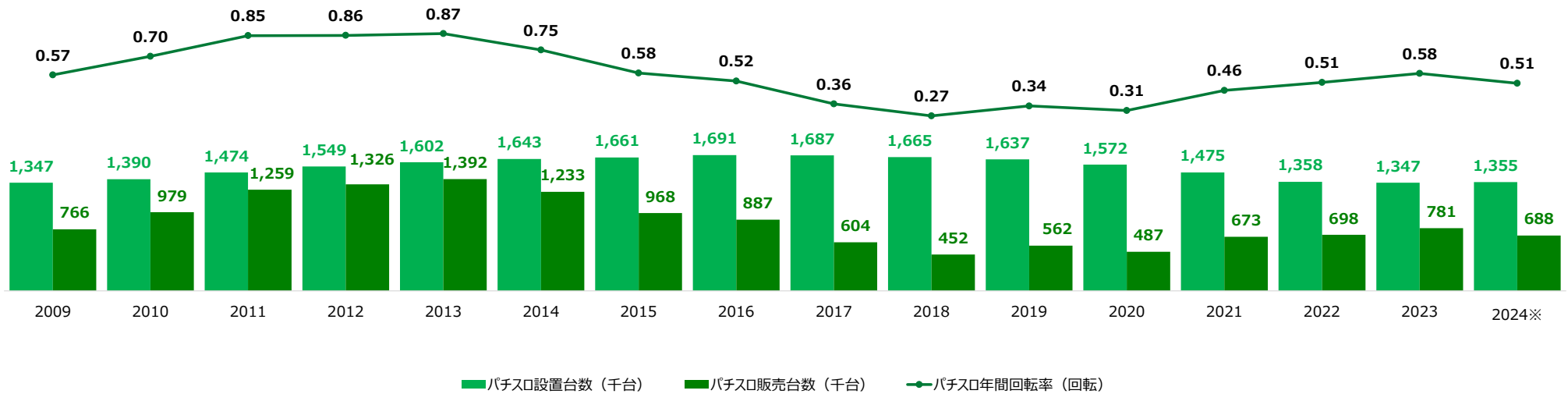
市場規模及び遊技参加人口推移



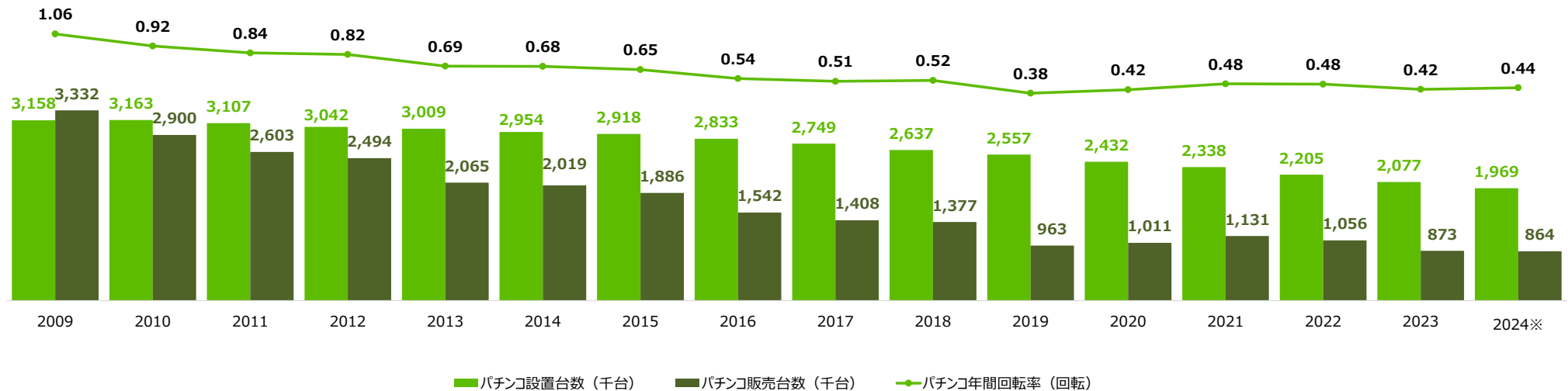
パチンコホール軒数と1店舗当たりの設置台数推移



パチスロ 設置台数、販売台数、年間回転率推移

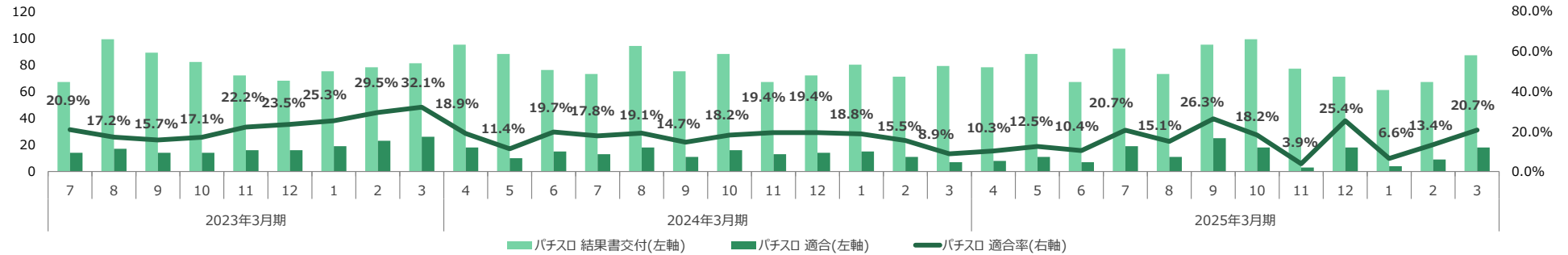


パチンコ 設置台数、販売台数、年間回転率推移

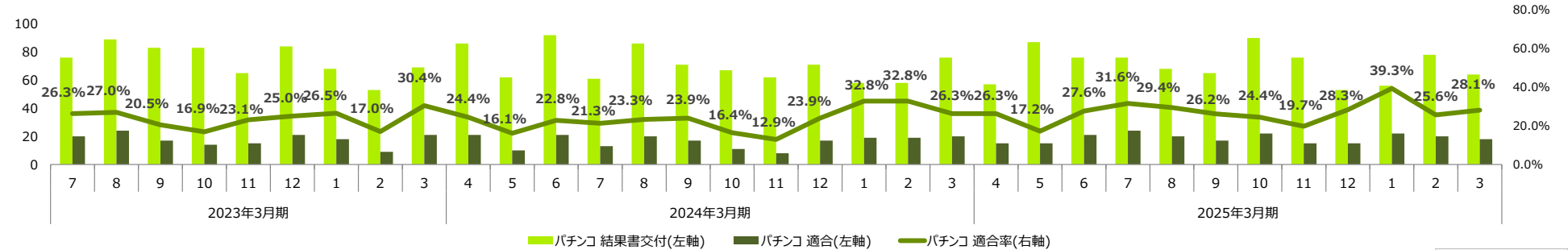


出所：警察庁、矢野経済研究所「パチンコ関連メーカーの動向とマーケットシェア」（日本国内市場の調査）※2024年の販売台数は自社推計

パチスロ型式試験結果データ

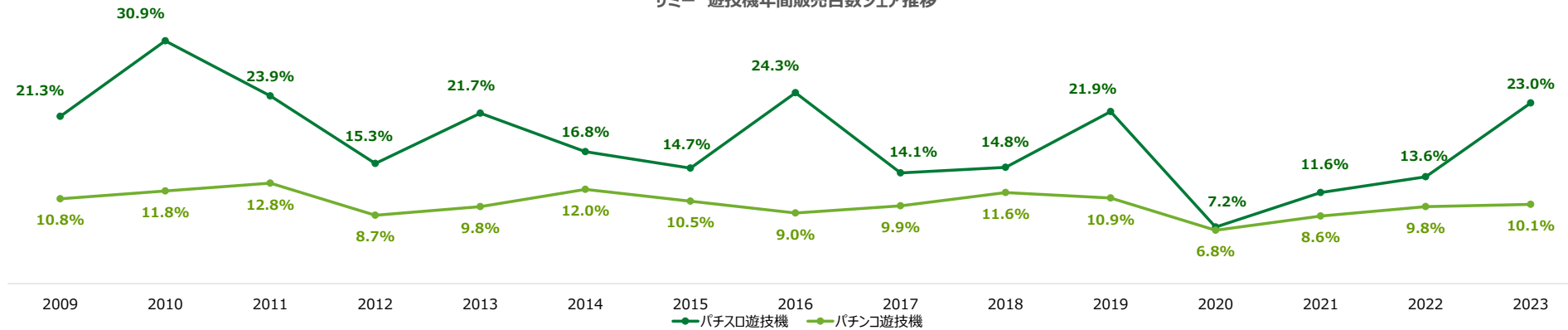


パチンコ型式試験結果データ



出所：保通協

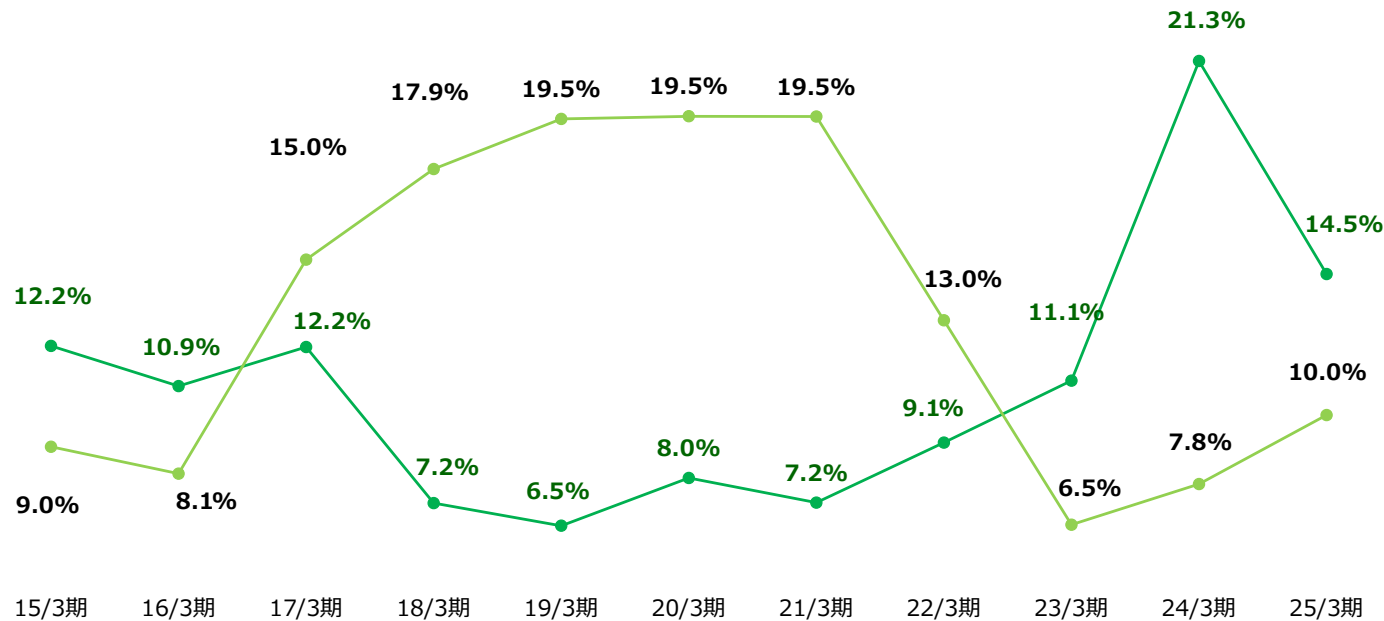
サミー 遊技機年間販売台数シェア推移



* 7月～6月の間に迎える決算期
矢野経済研究所「パチンコ関連メーカーの動向とマーケットシェア」掲載の遊技機総販売台数を元に自社推計

稼働シェアの推移（サミー）

● パチスロ稼働シェア
● パチンコ稼働シェア



合算稼働シェア

順位		24/3期	25/3期
1	S社	21.1%	S社 19.4%
2	K社	15.2%	K社 15.6%
3	サミー	14.4%	S社 12.5%
4	S社	12.8%	サミー 12.3%

パチスロ稼働シェア

順位		24/3期	25/3期
1	K社	30.9%	K社 30.8%
2	サミー	21.3%	サミー 14.5%
3	U社	13.7%	S社 12.4%
4	S社	7.1%	U社 10.8%

パチンコ稼働シェア

順位		24/3期	25/3期
1	S社	34.5%	S社 26.8%
2	S社	24.9%	S社 24.3%
3	D社	7.9%	サミー 10.0%
4	サミー	7.8%	D社 9.0%

※期中平均にて算出（期を跨ぐ週は計算より除外）

※稼働シェア = 機種毎の設置台数 × 機種毎の稼働（パチスロ：投入されたメダル枚数、パチンコ：打ち出された玉数）の総和の内、サミー製品が占める稼働の割合

出所：ダイコク電機(株)DK-SISデータ(4円パチンコ、20円スロットのデータ)を元に自社推計



<https://www.segasammy.co.jp/ja/ir/>

【免責事項】

本資料における市場予測や業績見通し等の内容は、現時点で入手可能な情報に基づき、経営者が判断したものであります。従いまして、これらの内容はリスクや不確実性を含んでおり、将来における実際の業績は、様々な影響によって大きく異なる結果となりうることを、予めご承知おください。

ゲーミング法令及び規制に関わる、投資家・株主への注意事項

当社は、株式公開会社としてネバダ州ゲーミング・コミッションに登録されており、当社の子会社として米国ネバダ州で事業を行う、セガサミークリエーション株式会社及びその完全子会社であるSega Sammy Creation, USA Inc.（以下、総称して「運営子会社」）の2社の株式を直接的又は間接的に保有することについて適格であると認定されております。

運営子会社は、ネバダ州においてゲーミング機器を製造・販売するライセンスを受けております。ネバダ州法の規制により、当社の株主もネバダ州ゲーミング当局が定める規則の適用対象となります。

当該規制の内容については、<https://www.segasammy.co.jp/ja/ir/stock/regulation/>をご覧ください。

また、両子会社はネバダ州以外の複数の国や州、地域（以下「その他地域」といいます）においてもゲーミング機器を製造・販売するライセンスを受けており、当社の株主はその他地域の法令及び各ゲーミング当局が定める規則等に基づき、ネバダ州と同様又は類似の規制の適用対象となることがあります。